

SUPSI Haute école spécialisée de la Suisse italienne  
Laboratoire de culture visuelle

**SUPSI**

# Art re-programmé

Un manifesto libre



Laboratorio Cultura Visiva  
SUPSI-DACD-LCV  
Campus Trevano  
CH-6952 Canobbio

WeMake  
associazione culturale  
via Luigi Varanini 22  
IT-20147 Milano

image de couverture  
Gianni Colombo, *Spazio elastico*, (1967),  
Biennale de Venise 1968.

#### **table des matières**

- 1 Description  
Résumé  
Contexte  
Projet
  - 2 Objectifs
  - 3 Résultats durables
  - 4 Calendrier  
Phases du projet  
Événements
  - 5 Biographies
- Contact

# 1. Description

## Résumé

Dans les années 1960, le groupe d'artistes connu sous le nom de Groupe T a entamé une transformation du public pour le sortir de sa passivité. À travers la mise en place d'un atelier et d'une exposition, le projet *Re-Programmed Art: an open manifesto* vise à inclure différents artistes et designers d'Italie et de Suisse dans un processus de re-programmation des œuvres en open source du Groupe T. Les artistes sont censés développer les œuvres du Groupe T par la programmation de démarches interactives à l'aide de technologies open source et publier la documentation du projet sous licence Creative Commons, afin de garantir sa reproductibilité et son extension par d'autres artistes.

## Contexte

Au début des années 1960, le rêve de compléter une œuvre par l'action et l'interaction du public devient réalité, grâce aux expérimentations de groupes artistiques pionniers dans l'introduction de la technologie et d'une approche algorithmique dans la production des œuvres d'art. En ce qui concerne ces expérimentations, les travaux du Groupe T représentent un point d'orgue dans la conception de ce que l'on a ensuite appelé l'Art Programmé, et ont servi de base pour le développement des arts interactifs.

En concevant des environnements interactifs et des objets englobant à la fois mécanismes cinétiques et illusions d'optiques, ainsi qu'en combinant design, art et technologie, le Groupe T redéfinit les codes de la compréhension de l'art. Les spectateurs deviennent des utilisateurs actifs et des co-auteurs de l'œuvre, en participant directement à l'acte créatif grâce à l'action de leurs corps.

Aujourd'hui, ce concept de la création participative d'œuvres interactives vit une re-configuration : la conception ouverte, le développement de logiciels et de matériel informatique open source, la diffusion de licences Creative Commons permettent de promouvoir des projets collaboratifs, où les utilisateurs et co-auteurs deviennent membres de communautés sur Internet, partageant leurs connaissances et revisitant ainsi les œuvres d'autres artistes et designers.

Le projet *Re-Programmed Art: an open manifesto* se concentre sur l'introduction de méthodes et d'approches propres à l'open design, aux logiciels et au matériel open source, dans le domaine de l'art. Cela inclut la conception d'objets matériels et technologiques dont les informations et les spécifications de mise en œuvre sont mises à la disposition du public par le biais des licences Creative Commons.

A travers l'organisation d'un atelier et d'une exposition, le projet vise à faire participer plusieurs groupes d'art numérique suisses et italiens à la reprogrammation d'œuvres d'art programmé du Groupe T. Pendant les sessions de hacking, les artistes doivent développer les travaux du Groupe T à travers la mise en œuvre de démarches interactives, conçues à l'aide de technologies open source, tout en mettant à disposition des documents sous licences

Creative Commons, afin de garantir au public la reproductibilité, l'extension et le développement participatif de ces œuvres re-programmées. Durant ce processus, les artistes numériques et les designers sont assistés par des membres du Groupe T, ainsi que par des spécialistes des technologies open source, open design et Creative Commons. Cette collaboration permet de réaliser des recherches sur le problème de l'extension principaux concepts de l'art programmé, à travers l'assimilation de procédés, de méthodes et de techniques appartenant aux domaines de l'open source.

Les résultats de ce projet feront l'objet d'une exposition événement, qui aura lieu dans les locaux de notre partenaire italien WeMake. L'exposition reprendra la description du processus de réinvestissement des œuvres du Groupe T, les nouvelles œuvres et la documentation disponible du projet, ainsi qu'un ensemble de textes critiques et théoriques. Tous les résultats peuvent être améliorés et approfondis dans le cadre d'une démarche collaborative.

### **Projet**

On définit comme « Art Programmé » [Arte Programmata] l'ensemble des travaux d'un groupe d'artistes italiens actifs à la fin des années 50 et du début des années 60. Cette appellation est proposée par Bruno Munari et Umberto Eco en Décembre 1961, dans la revue *Almanacco Letterario*, publié aux éditions Bompiani, et à l'occasion de l'exposition réalisée au Show Room Olivetti de Milan en 1962. Cette exposition comportait des œuvres de Munari, Enzo Mari et des artistes du Groupe T (Giovanni Anceschi, Davide Boriani, Gianni Colombo, Gabriele Devecchi, Grazia Varisco) et du Groupe N. Ces artistes concevaient leurs œuvres grâce à des démarches similaires à celles employées dans la recherche technologique et industrielle, en créant des prototypes d'objets divers, qui étaient ensuite reproduits en série.

À cette occasion, Bruno Munari proposa une histoire des arts alternative, en opposition à l'histoire basée sur un savoir-faire artistique traditionnel : une expérimentation totale par opposition au pinceau et au burin. C'était le début de la révolution technologique de l'électronique.

Espace-temps, transformation, variation, participation : voilà les mots-clés du Groupe T. Aujourd'hui, dans notre monde hyperindustrialisé et dans notre société « liquide », nous faisons l'expérience du perfectionnement de la cybernétique et de l'informatique et nous expérimentons, dans notre quotidien, une grande proximité avec les travaux de ces artistes.

Le Groupe T annonçait un monde placé sous le signe de la mobilité, de la variabilité, un monde en permanente mutation. Ce n'était que le début des années 1960, mais l'art de ces artistes était déjà interactif et immersif. À cette époque, pourtant, leurs œuvres étaient difficiles à approcher, à comprendre et à accepter.

Les œuvres interactives du Groupe T impliquent corporellement le public : le spectateur n'est plus passif. Il a carte blanche pour interagir avec l'œuvre et en devient un co-auteur. Dès la conception, l'utilisateur est placé au cœur de la démarche artistique. Si le Futu-

risme met le spectateur au centre de l'œuvre, le Groupe T le transforme en même temps qu'il transforme l'œuvre.

Fin 1958, de jeunes artistes montrent leurs œuvres à la Salle Patriziale de Bellinzona (Tessin, Suisse) : ce seront les cofondateurs du Groupe T.

Ce projet se conclut par un atelier et une exposition, ainsi que par la production d'une documentation multimédia incluant :

- Une description du processus de réappropriation des œuvres du Groupe T
- Un tutoriel concernant les versions open source du projet, réalisé par les artistes et les designers impliqués
- Un ensemble de textes critiques et théoriques.

## 2. Objectifs

Le projet *Re-Programmed Art: an open manifesto* vise à :

- Contribuer à l'étude et à la diffusion de l'histoire du Groupe T, à travers un ensemble de documents (textes, photos, dessins, vidéos) réalisés par les membres du groupe à propos de leurs œuvres.
- Appliquer les concepts d'open design, de matériel open source et des licences Creative Commons afin de faire revivre le principe moteur de l'art programmé : la reproductibilité de l'œuvre
- Mettre à disposition une documentation des spécifications techniques des œuvres produites pendant l'atelier, en les publiant par le biais de licences Creative Commons

Ces documents (textes, photos, dessins, fiches techniques, codes, etc.) sont réunis sur une plateforme web, afin de mieux diffuser le contenu du projet. La plateforme doit permettre aux artistes suisses et italiens de repenser les œuvres du Groupe T à travers un atelier de *hacking*. Pendant ces ateliers, les artistes numériques et les concepteurs d'interactions doivent reconfigurer et concevoir à nouveau les travaux du Groupe T, à travers la mise en œuvre de démarches interactives qui peuvent être programmées grâce à des logiciels et à du matériel open source (ex : Arduino).

## 3. Résultats durables

Les résultats durables de ce projet sont les suivants:

- Promouvoir la collaboration entre les écoles suisses, les principaux acteurs italiens dans le domaine de l'open design et les marques de design, sur un thème qui recoupe leurs différents intérêts, afin de dynamiser la recherche et l'éducation. Le but est d'établir un réseau interdisciplinaire autour de l'art, de la conception de nouvelles productions et de la mise au point de prototypes pour de nouveaux systèmes : (ex : Laboratoires de fabrication, le mouvement open source) ;
- Lancer un réseau d'artistes et de concepteurs numériques, italiens et suisses, afin de développer la production et la collaboration sur les thèmes de l'open source et des licences Creative Commons dans le domaine des arts ;
- Contribuer à développer une méthodologie pour mieux faire connaître les questions relatives à l'open design, à l'open source, à la culture libre et aux licences Creative Commons dans le domaine des arts visuels, tout en produisant des formats et des outils pédagogiques en licence ouverte.
- Consolider les échanges culturels entre l'Italie et la Suisse, sur des sujets de pointe, grâce à des études, des activités, des réseaux d'entreprises et d'institutions;
- Renforcer les compétences spécifiques des institutions impliquées (conception interactive pour SUPSI, arts multimédias pour l'ECAV, open design et fabrication digitale pour WeMake)

## 4. Calendrier

### Phases du projet

Le projet est réparti en 5 phases, comprenant 2 évènements publics en Italie et en Suisse.

1. Étude de l'histoire et des travaux du Groupe T, Janvier-Juin 2014

Pendant cette première étape, les universités SUPSI et ECAV, ainsi que des témoins et des spécialistes impliqués, développent une base de données concernant tous les matériaux nécessaires pour les étapes suivantes : un catalogue d'œuvres interactives et multimédia, faisant l'objet d'études, ainsi que des documents du Groupe T, utiles à la fois pour l'exposition et l'atelier.

2. Préparation et organisation de l'atelier, Juillet-Aout 2014

SUPSI est en charge de l'organisation de l'atelier sur le campus de l'université de Trevano. Tous les documents d'études sont finalisés et disponibles, accompagnés de matériaux bruts, qui seront utilisés pour la reconstruction des œuvres.

3. Atelier et finalisation à Canobbio, 1-7 Septembre 2014

Durant l'atelier, tous les participants se réunissent pendant une semaine sur le campus de SUPSI à Trevano. L'atelier est ouvert au public toute la semaine, au même titre que la documentation produit et les conférences données par les invités et des spécialistes (Giovanni Anceschi, Massimo Banzi, Davide Boriani, Federica Martini, Sibylle Omlin, Iolanda Pensa, Zoe Romano, Azalea Seratoni, Grazia Varisco) s'adressent à un vaste public. Le résultat final de l'atelier sera constitué par une sélection de 5 versions des œuvres du Groupe T, renouvelées dans leurs fonctionnalités et dans leur interactivité, qui seront présentées lors d'un vernissage.

4. Préparation de l'exposition, Octobre 2014-Février 2015

Pendant les mois qui suivent l'atelier, l'équipe du projet classe les documents produits, homogénéise la sélection, prépare la conception de l'exposition, corrige et finalise les 5 prototypes et publie la documentation du projet sous licence Creative Commons.

5. Exposition à Milan, 5-29 Mars 2015

Une fois le projet terminé, tous les résultats sont réunis au sein d'une exposition organisée par WeMake. Le jeudi 6 mars 2015, une conférence sera consacrée à la présentation du projet, avant le vernissage de l'exposition.

### Evénements

A. Atelier et finalisation de *Re-Programmed Art: an open manifesto* sur le campus SUPSI de Trevano, Canobbio (SUISSE), du 1<sup>er</sup> au 7 Septembre 2014.

B. Exposition *Re-Programmed Art: an open manifesto* à WeMake, Milan (IT), du 5 au 29 Mars 2015.



## 5. Biographies

### **Serena Cangiano - SUPSI**

Diplômée en Sciences de la Communication, avec une thèse sur l'évolution du langage audiovisuel vers l'interactivité, Serena Cangiano s'est spécialisée dans la technologie et la communication du patrimoine culturel à l'Université de Lugano, avec une étude sur les archives numériques de l'art interactif. Elle a collaboré à de nombreux projets concernant l'archéologie virtuelle (Virtual Heritage Lab, CNR Rome) et a conçu divers projets concernant la communication des archives audiovisuelles à travers les applications web (Innetproject, 2007). Après avoir travaillé dans le domaine de l'architecture des informations et de la conception de l'expérience des utilisateurs, elle collabore, actuellement, à plusieurs projets de recherche appliquée au Laboratoire de Design Interactif de l'université SUPSI. Elle a enseigné le design interactif au BA en Communication Visuelle de SUPSI (Cross Media Lab 2011, 2012). Elle est assistante dans le cadre du Master d'Études Avancées sur le Design Interactif de SUPSI et coordonne les cours d'été en design interactif, une série d'ateliers dans lesquels l'on enseigne les bases de la programmation de logiciels et de matériels, avec conception et mise au point de prototypes. Pendant ce temps, elle codirige les activités du FabLab de SUPSI à Lugano ([www.fablab.supsi.ch](http://www.fablab.supsi.ch)).

### **Davide Fornari - SUPSI**

Après avoir étudié l'architecture à l'IUAV de Venise et à l'ETSA de Barcelone, Davide Fornari a obtenu un doctorat en Sciences du Design à l'IUAV de Venise. Il est chercheur-enseignant titulaire au Laboratoire de Culture Visuelle du SUPSI de Lugano. Il coordonne le Master d'Études Avancées sur le Design Interactif et enseigne le Design Interactif, l'Histoire du Design Graphique et la typographie aux étudiants en Communication Visuelle.

Sa thèse de doctorat "Il volto come interfaccia" ("Le visage comme interface") Milan 2012, a bénéficié d'une publication financée par la Fondation Nationale Suisse pour la Science.

Ses textes et ses projets ont été exposés à Venise, Barcelone, Gênes, Locarno, Genève et Milan. Il collabore régulièrement avec des revues telles que *Domus*, *Alias*, *Ottagono*, *Progetto Grafico* et a publié des essais pour les éditions Sellerio, Einaudi, Et/al. edizioni et Treccani.

### Massimo Banzi - Arduino/SUPSI

Massimo Banzi – designer interactif, professeur et promoteur des logiciels et matériels open source – est le co-fondateur du projet Arduino. Il a travaillé comme consultant pour des clients tels que : Prada, Artemide, Persol, Whirlpool, V&A Museum et Adidas. Massimo a lancé le premier FabLab en Italie, qui a mené à la création d'Officine Arduino, un FabLab/Makerspace établi à Turin. Il a enseigné pendant 4 ans à l'Interaction Design Institute d'Ivrea, en tant que Professeur associé. Massimo a dirigé des ateliers et a été invité par de nombreuses institutions dans le monde entier. Avant de rejoindre l'IDII, il était Directeur de la Technologie pour les incubateurs Seat Ventures. Il a travaillé pendant de nombreuses années en tant que concepteur de logiciels, à Milan et à Londres, pour des clients tels que Italia Online, Sapient, Labour Party, BT, MCI WorldCom, SmithKline-Beecham, Storagetek, BSKyB et Boocom. Massimo est également l'auteur de *“Getting Started with Arduino”*, publié chez O'Reilly. Il contribue régulièrement à l'édition italienne du magazine *Wired* et au magazine online *Che Futuro*, qui traite d'innovation. Actuellement, il enseigne le Design Interactif à l'université SUPSI de Lugano en Suisse et est professeur invité au CIID de Copenhague.

### Costantino Bongiorno – WeMake

Diplômé en Ingénierie Mécanique, il s'intéresse rapidement à l'automatisation, à la domotique et commence alors à explorer le monde des microcontrôleurs.

En 2008 il entame une collaboration avec l'équipe Arduino, en tant que concepteur interactif et formateur (SUPSI, NABA, DomusAcademy), tout en organisant des ateliers et des rencontres avec «*ces gens qui font de drôles de choses avec l'électricité* », pour le citer (Dorkbot, Virale). Entre octobre 2011 et novembre 2012, il travaille en tant que Directeur de la Technologie et Directeur de l'Exploitation pour [Vectorialism.com](http://Vectorialism.com) (partenaire italien du service de fabrication digitale Ponoko). En 2011, il rejoint l'équipe de [Wefab.it](http://Wefab.it) pour organiser des événements et des initiatives autour de la mise au point rapide de prototypes en Open Design et de la fabrication digitale, à Milan.

En 2013, il travaille à l'organisation de la Maker Faire de Rome, en assistant Massimo Banzi et l'Officine Arduino dans l'organisation de cet événement qui a rassemblé plus de 250 concepteurs et 30 000 visiteurs. Il est le fondateur d'un *makerspace* à Milan, soutenu par l'association [Wemake.cc](http://Wemake.cc), et l'organisateur d'une série d'événements *Popup Makers* ([popupmakers.net](http://popupmakers.net)).

### Federica Martini – ECAV

Federica Martini est une historienne de l'art. Elle est aussi conservatrice du Musée d'Art Contemporain Castello di Rivoli de Turin et du Musée Cantonal des Beaux-Arts de Lausanne. Depuis 2009, elle est enseignante et coordinatrice pour MAPS – *Arts in Public Spheres* à l'ECAV (Université des Arts Appliqués du Canton du Valais, à Sierre). Elle a écrit, avec Vittoria Martini, *“Just Another Exhibition: Stories and Politics of Biennials”* (Milan 2011). En collaboration avec Robert Ireland, elle a supervisé la direction du livre *“Pavilions. Art in Architecture”* (Bruxelles 2013). Elle est conservatrice du Musée des Cultures Post Digitales, fondé en 2013 avec Elise Lammer ([www.postdigitalcultures.ch](http://www.postdigitalcultures.ch)).

**Sibylle Omlin - ECAV**

Sibylle Omlin vit à Sierre, à Zurich et à Bâle. Elle a étudié la littérature allemande, l'histoire de l'art et l'histoire moderne à l'Université de Zurich. De 1996 à 2001, elle a travaillé en tant qu'éditrice et critique d'art pour le quotidien *Neue Zürcher Zeitung*. Depuis 1999, elle enseigne les théories de l'art et du design à l'Université des Sciences et des Arts Appliqués de la Suisse du Nord-Ouest, où elle était aussi directrice du département. Elle dirige l'ECAV (Université des Arts Appliqués du Canton de Valais, à Sierre) depuis 2009.

Elle est l'auteure de « *Das Gedächtnis der Malerei* » (Aarau-Cologne 2000), « *Hybride Zonen. Kunst und Architektur in Basel und Zürich* » (Bâle 2003), « *Geschiebe [NDT :Geschiebe ?] Landschaft als Denkraum* » (Altdorf 2004), « *Performativ. Performance-Künste in der Schweiz* » (Zurich 2004), « *Nothing to Declare/Nichts zu deklarieren. 4. Triennale für Zeitgenössische Kunst Oberschwaben* » (Nüremberg 2008), « *Felix Stephan Huber. The Games 2001-200* »9 (Bâle 2009), « *Interviews. Oral History in Kunstwissenschaft und Kunst* » (avec Dora Imhof, Munich 2010).

**Iolanda Pensa - SUPSI**

Iolanda Pensa a consacré sa thèse de doctorat à la Biennale des Arts Contemporains Africains de Dakar. Elle est critique d'art, spécialisée dans le continent africain et sa diaspora ; elle s'intéresse, plus particulièrement, à l'évolution de la propriété intellectuelle opérée par les technologies de l'information et de la communication. Elle était directrice scientifique à la fondation Lettera27, dont la mission est de défendre le droit à l'éducation, à l'alphabétisation et à l'accès au savoir et à l'information. Elle a réalisé des études comparatives sur une multitude de contextes et de pays différents. Aux côtés de Roberto Casati, elle dirige le projet de recherche « *Mobile Access to Knowledge* ». Depuis 2013, elle est chercheuse au Laboratoire de Culture Visuelle à la SUPSI.

**Zoe Romano - WeMake**

Zoe Romano est la co-fondatrice de Openwear.org, le projet européen dédié à la « *collaborative fashion* » et au « *branding* » open source. Elle vit à Milan, où elle s'est diplômée en Philosophie. Elle a développé sa passion pour les cultures numériques lors d'un Master en Science et Technologie des Médias, à l'Université de Pavie. Elle s'intéresse depuis plus de 10 ans au média-activisme et à l'art visuel politique, se penchant sur la précarité, sur la production sociale et sur le travail matériel et immatériel dans les secteurs de la culture et des services. Depuis 2005, elle est membre actif de Serpica Naro, la première marque de vêtements en *open licence*.

**Azalea Seratoni - SUPSI**

Azalea Seratoni est une historienne de l'art et une critique. Elle est diplômée d'histoire de l'art à la Faculté d'Art et Philosophie de l'université de Milan, avec une thèse concernant les relations entre Bruno Munari et la culture Japonaise. Elle a supervisé toutes les activités d'un centre culturel spécialisé dans l'art contemporain et l'art moderne (Fondation pour l'Art Antonio Mazzotta, Milan). Sa carrière lui a permis de développer ses talents en matière de recherche, de conservation, de management et de communication, talents qu'elle consacre depuis quelques temps à des documentaires sur l'art. Elle écrit et collabore avec l'IUAV de Venise et le SUPSI de Lugano.

**Leonardo Angelucci - SUPSI**

Leonardo Angelucci est designer graphique *free-lance* et travaille en tant qu'enseignant assistant à l'université SUPSI pour les Sciences et les Arts Appliqués de Suisse Italienne. Il a étudié la communication visuelle à Lugano et présenté son mémoire en Design Interactif en 2013. Il est le responsable de la plateforme web du projet *Re-Programmed Art*.

**Thibault Brevet**

Thibault Brevet est né en 1988 à Lyon et a obtenu, en 2012, le diplôme de designer graphique de l'ECAL. Son travail est fortement influencé par ses précédentes études d'ingénierie et de physique : en effet, il utilise comme support des dispositifs physiques. Il vit aujourd'hui à Berlin où il travaille sur ses projets personnels ; il collabore également, en tant que designer interactif, avec le Laboratoire EPFL-ECAL en Suisse.

Son projet de Chaise DRM, une chaise interactive qui s'autodétruit, a fait la couverture du magazine *Domus* en Avril 2013.

**Martin Fröhlich**

Martin Fröhlich a étudié l'ingénierie mécanique et l'art multimédia à la HES de la Suisse Nord-Orientale. Son travail oscille entre art et technologie, et passe des animations informatiques à des espaces d'art interactive, des interfaces audio numériques expérimentales à un logiciel de cartographie vidéo, aux jeux d'outils spatiaux de réalité augmentée. Ses œuvres récentes comprennent la "Mossprinter" (2011), un dispositif mécatronique qui imprime de la mousse sur les murs des maisons; "MeshWarpServer" (2012), un logiciel de cartographie de la source vidéo polyvalent et ouvert fréquemment utilisé par les artistes vidéo dans le monde entier; ou le "IMPOD" (2013), court pour écran pour l'usurpation de l'identité, un casque avec une bande de LED en rotation qui crée un écran cylindrique autour de la tête du porteur. Il conceptualise ses œuvres ou inventions comme des outils pour réfléchir et modifier le mode de perception de l'auditoire.

**ToDo (Fabio Franchino et Giorgio Olivero)**

ToDo est un studio de design italien studio, fondé en 2007. Tout en concevant des projets *nearfuture*, ToDo s'intéresse, tout particulièrement, au dialogue, aux échanges et à la communauté à travers l'intégration d'idées, interactivité et technologie. Le résultat est un flux continu de nouvelles expériences, qui remettent en question et redéfinissent les relations entre technologie, produits, services et environnements intelligents au XXIème siècle. Les associés-fondateurs de ToDo sont Giorgio Olivero, Fabio Cionini, Fabio Franchino et Andrea Clemente. Le studio bénéficie d'un réseau international de professionnels du design et de la communication. Les projets de ToDo ont participé à la 52<sup>ème</sup> Biennale d'Art de Venise, à la manifestation Arezzowave 2007, à la Club-Transmediale de Berlin en 2008 ainsi qu'aux expositions Multiverse et Italic 2.0 lors de la Semaine du Design Icoграда 2008.

**Yvonne Weber**

Yvonne Weber, née en 1977 à Egliswil, près de Zurich, vit et travaille à Ascona et à Berlin. En 2007, elle termine son cursus secondaire en Conception de Produits et de Processus, à l'Université des Arts de Berlin.

Yvonne développe des systèmes génératifs et des interfaces qui rendent des informations digitales abstraites à la fois évidentes et réelles. N'ayant pas la contrainte d'un travail exclusivement lié à un média particulier et grâce à l'influence de la culture scientifique, elle crée des modèles et des « *data sculptures* » basés sur des algorithmes et sur les données environnementales, qui interrogent l'interaction entre la représentation et le réel. Dans ses œuvres, l'intervention de processus de réalisation dans des espaces ouverts joue un rôle primordial.

Son œuvre "*Moving Memories*" (2008) s'intéresse au travail de la mémoire et à la conscience de sa construction, qui sont ici prolongés par un dispositif interactif. Cette œuvre a été exposée lors du Media Facades Festival de Berlin.

Dans son installation "*Movement & Impact*" (2009), réalisée pour Ars Electronica et leur festival 80+1, qui a lieu à Linz, Weber a créé une plate-forme de massage qui reçoit en temps réel des informations

concernant la circulation sous le tunnel du Gothard en Suisse. Pendant la résidence Artists-in-Labs (2010) en Suisse, Yvonne a travaillé à l'Institut de Recherche sur la Neige et les Avalanches de Davos, où elle a pu utiliser les données météorologiques des stations pour calculer la géométrie des flocons de neige. Elle les a ensuite traduites en amas de neige 3D, sous la forme réelle d'une « *data sculpture* ». Lors de sa résidence au Centre Nairs pour l'Art Contemporain en 2013, elle a appliqué ses précédentes recherches, sur les sculptures de neige, aux paysages du Sud de l'Engadine. Elle a ainsi observé comment notre perception de la nature peut être influencée par un modèle scientifique de neige.



# Art re-programmé

## Un manifeste libre

Dans les années 1960, le groupe d'artistes connu sous le nom de Groupe T a entamé une transformation du public pour le sortir de sa passivité. À travers la mise en place d'un atelier et d'une exposition, le projet *Re-Programmed Art: an open manifesto* vise à inclure différents artistes et designers d'Italie et de Suisse dans un processus de re-programmation des œuvres en open source du Groupe T. Les artistes sont censés développer les œuvres du Groupe T par la programmation de démarches interactives à l'aide de technologies open source et publier la documentation du projet sous licence Creative Commons, afin de garantir sa reproductibilité et son extension par d'autres artistes.

### **coordination**

Serena Cangiano, Davide Fornari

### **collaborateurs**

Leonardo Angelucci, Massimo Banzi, Costantino Bongiorno, Federica Martini, Sibylle Omlin, Iolanda Pensa, Zoe Romano, Azalea Seratoni

### **artistes participantes**

Giovanni Anceschi, Davide Boriani, Thibault Brevet, Martin Fröhlich, ToDo (Fabio Franchino, Giorgio Olivero), Grazia Varisco, Yvonne Weber

### **partenaires**

Archivio Gabriele Devecchi, Archivio Gianni Colombo, Arduino, ECAV (Ecole Cantonale d'Art du Valais), Museo Alessi, SGMK (Société Suisse d'Art Mécatronique), SUPSI (Haute École Spécialisée de la Suisse Italienne), WeMake

### **partenaires institutionnels – programme d'échange culturel Viavai**

Pro Helvetia, Canton Ticino, Canton Valais, Ville de Zurich, Pour-cent culturel Migros Tessin, Fondation Ernst Göhner

### **contact**

SUPSI DACD LCV

Campus Trevano

CH-6952 Canobbio

+41 (0)58 666 62 85

T@reprogrammed-art.cc

www.reprogrammed-art.cc